

JALECO



DISK SYSTEM

ファミリ コンピュータ ディスク システム

風雲
ふううんしょうりんけん
少林拳

暗黒の魔王



No.05

JFD-SAM



すう ねん
あれから数年……

いま あら
今また新たな

たたか はじ
戦いが始まる……!!

風雲 少林拳

ふううんしょうりんけん

暗黒の魔王

目次

- プレストーリー.....2
- ゲームを始める前準備.....8
- さあ、ゲームを始めよう.....10
- 登場キャラクターの紹介.....24
- VSモードの遊び方.....32
- これだけは守ろう！.....34

プレストーリー

だいらんさんさんちよう ほんきよ あくぎやく かぎ
大林山山頂に本拠をかまえ、悪虐の限りをつくす
さん ま おう かれら もくてき けん ちから よ
三魔王…彼等の目的は、その拳の力によってこの世
は けん にぎ
の覇権を握ることであつた。

しょうりん じ さいきよう よ ろう し かれ
かつて少林寺最強と呼ばれた老師チェイ、彼の
しゅうぎよう ひ び おく しょうねんけん し ろう し
とで修業の日々を送っていた少年拳士シンは、老師
い し う だいらんさん む さん ま おう たたか いど
の意志を受けて大林山へ向かい、三魔王に戦いを挑
し とう すえ さん ま おう たお あんこく
んだ!!——死闘の末、シンは三魔王を倒した。暗黒
じ だい さ よ ふた ひかり と もど
の時代は去り、世は再び光を取り戻したのだ。
ろう し かえ しゅうぎよう ひ び もど
シンは老師のもとへ帰り、修業の日々へと戻った。
とき なが
——そして、時は流れた……

むら まる かいめつ
「村がひとつ、丸ごと壊滅させられた……」

さん ま おう おそ し はいしや あら
「かつての三魔王をしのぐ恐るべき支配者が現われた！」

あんこく ま おう
「やつこそはまさに暗黒の魔王！」

ふ きつ せいねん せいちょう
——それらの不吉なうわさはたくましい青年に成長
いま めんきよかいでん ゆる みみ
し、今やチェイより免許皆伝を許されたシンの耳に
も とどいていた……。





ろうし いまよ さわ あんこく まおう やみ しはい
 「老師！ 今世を騒がせている暗黒の魔王、闇の支配
 しゃ
 者とはいったい……」

ひとり こころ あ
 「うむ……一人だけわたしには心当たりがある。おそ
 ま どうし あんさつけん し じょうさいきょう じゃ
 らくやつは魔道師！ 暗殺拳史上最強といわれた邪
 けん こう ま めいおうけん でんしょうしゃ
 拳、皇魔冥王拳の伝承者じゃ。」

ま どうし
 「——魔道師……!?」

きょうだい ちから も
 「やつがどれほど強大な力を持っているのか、わし
 けんとう めいおうけんきゅうきよく どうたつてん ま かい
 にも見当がつかぬ。冥王拳究極の到達点は魔界とい
 ま かい はい いま けん ちから
 われておる。魔界に入ったやつは、今やその拳の力

にくわえて、数々の魔力、妖力を体得しておるらしい。
——あるいはおまえの力をもってしても、やつ
を倒すことは……」

「しかし！ 今誰かが立たねば！ このままやつの無
法を許しておいては、また暗黒の時代の再来です！
お願いです老師！ オレを行かせて下さい！！」
老師はしばし沈黙したままであった。



「——老師！」
シンの思いに打たれて
か、ようやくチェイは
口を開いた。

「うむ……わかった。
行くがよい！ もはや
おまえに教えることは
何もない……」

「じゃがシンよ！ これだけは肝に命じておけい。
——拳とは、その力を表わすにすぎず、心こそがその意に通ずるものなのじゃ。
拳の力のみで勝とうと思うな！ 心を用いてこそ、拳の力は増し、真に敵を制することができる。そして心を失ったものは、決して勝者にはなれぬのじゃ。」
これだけ語り終えたと、チェイ老師は、故郷へと旅立っていった……。



シンは立ち上がった。新たな敵、暗黒の魔王こと魔
道師を倒すために！

シンの行く手には、再び戦いの荒野が待っている。
その果てに見えるものは、勝利か!? 死か！



ゲームを始める

ための前準備

ディスクシステムを起動しよう

ファミリーコンピュータ本体と
RAM アダプタ、ディスクドラ
イブを正しく接続してから本体
のPOWERをONにする。

すると左下のタイトル画面が出てくるのでディスク
ドライブにディスクカードのSIDE Aを上にしてセ



ットしよう。
うまくいかな
いときは接続
を確認してね。

ここで^{エー ビー サイド エラー}A、B SIDE ERR. 07
と出たときは、ディスクカード
を1度取り出し、^{どとだ サイド エー}SIDE Aと
^{サイド ビー み なお サイド エー}SIDE Bを見直して、SIDE A
を上に^{うえ}セットしよう。

うまくいけば、ここで^{した よう}下の様
なゲームタイトル画面が出てくる。ここで1人^{リ プレ}PL
AYか2人^{イ リ プレイ えら}PLAYを選んでスタートボタン^おを押そう。
「SET B SIDE」の^{ひょうじ}表示が出
たら、^{サイド ビー うえ}SIDE Bを上に^いしてデ
ィスクを入れなおす。

「^{ナウ ローディング}NOW LOADING」のあと、
最初のビジュアルステージが
出れば、ゲームのスタートだ。うまくいかなかった
ときは、^{いちらんひょう}36ページの一覧表で原因^{げんいん}を調べ、それに^{しら}応じ
た^{しよち}処置をしてね。



さあ、ゲームを

はし
始めよう!

なぜ てき ま どう し
おれが謎の敵、魔道師のもとへたどりつくには
にん きょうてき ぜん ぶ かい たいせん ま
4人の強敵との、全部で6回の対戦が待っている
らしい。

た た か か
すべての戦いに勝たなければ
ま どう し たい けつ
魔道師との対決にのぞむ

ことはできない!

た た か あ い だ
それぞれの戦いの間には
ビジュアルステージも
あるんだぜ!!

(ビジュアルステージに
ついては12ページを
よ 読んでくれ。)



——シンよ、

てき なか いち ど やぶ
敵の中には、一度敗

れても、パワーUP

してリターンマッチ

いと ほね
を挑んでくる、骨の

あるやつもおるのじ

やぞ。

とう
24ページからの、登

じよう
場キャラクターのプ

ロフィールを、よく

よ あいて けん
読んで、相手の拳の

とくちよう み き
特徴を見切るのじゃ！



スタート

↓
かい せん
1 回戦

↓
かい せん
2 回戦

↓
かい せん
3 回戦

↓
かい せん
4 回戦

↓
かい せん
5 回戦

↓
かい せん
6 回戦

ま どう し たい けつ
魔道師と対決！！

これがビジュアルステージだっ!!



たたか ま
戦いのあい間にあるビジュアルステージは、
たたび ものがたり え
オレの旅の物語を、絵とテキストで
み
プレイヤーに見せてくれる。
はげ たたか あいだ いき
激しい戦いの間のちょっとした息ぬき
つぎ すす
だけど、このステージには、次に進む
アクションステージを、プレイヤー
じしん えら やくめ
自身が選ぶ役目もあるんだぜ!!



かく

各ステージごとに

しより がぞう うご
アニメ処理で画像が動く!

りんじょうかん

臨場感バツグンだぜ!!



え した せんたくし で とき じゅうじ じょうげ
絵の下に選択肢が出た時は、十字ボタンの上下で
じぶん い みち ほう うご
カーソルを、自分が行きたい道すじの方へと動かし
えら エー けつてい つぎ
て選んでくれ。Aボタンで決定すれば、いよいよ次
きょうき ま すす
の強敵が待つステージへ進むわけだ。

スリーディー

あそ

かた

3Dモードの遊び方

このゲームには、オレと強敵たちとの戦いが、立
きょうてき たか りつ
 たいえいぞう たの スリーディー つ
 体映像で楽しめる「3Dモード」が付いている。

まずはともかく、「ファミリーコンピュータ 3Dシ
スリーディー
 ステム」を用意してから読んでくれ。

はじ ほんたい せつぞく
 初めにファミコン本体にアダプタを接続し、アダ
 プタにスコープをつなぐ。そしてディスクドライ
 ブにこのゲームのディスクをセットするんだ。



スリーディー
 (くわしくは、3Dシステムの
とりあつかいせつめい しよ
 取扱説明書をよく読んでくれよ)

スリーディー プレイ ばあい
 3DモードでPLAYしたい場合は、
えら
 1Pか2Pを選んで、ゲームをスター
とき
 トする時に、「Aボタンを押しながら」
お
 スタートボタンを押してくれ。これ
りつたい はじ
 で立体ゲームの始まりだぜ!!

スリーディー つか
これシンよ! 3Dシステムを使って
たの ちゆうい
ゲームを楽しむには、いろいろ注意
することがあるのじゃ!!

——スコープは、えきしょう
ぶぶん め しょうめん
部分が、眼の正面にくるようにかぶり、
おな がめん しょうめん
また同じくテレビ画面も、正面から
み
見るようにせねばいかん。

あ、それからメガネをかけとるときみは
うえ
メガネをかけた上から、スコープを
かぶるのじゃぞ!? わかったな!

えきしょう さ どう ちゆう
※液晶シャッター作動中は、テレ
び ない あか ぶん
ビ以外の明るいところは見ない
こと。他の用途に使うのもダメ
だよ。



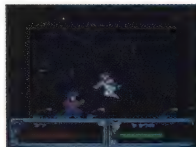
たたか ぶ たい しゅ るい
シンの戦う舞台は4種類!!

てき たたか ぶ たい いちめん もん
オレが敵と戦う舞台は、一面の門のほかに、
ゆき ふ とつふう ふ
「雪の降るステージ」「突風が吹くステージ」
かなり お ごうけい
「雷の落ちるステージ」の3パターン、合計
しゅるい
4種類ある。

たん はいけい ちが
単なる背景と違って、このゲームでは
し ぜんげんしょう しょう ぶ
この「自然現象」が勝負のゆくえを
さ ゆう
左右することもある。

ぶ たい てき く あ
この舞台と敵キャラの組み合わせで
まどうし
魔道師のところへたどりつくパター
とお
ンは、なんと30通りもあるんだ。
かく えら かた まえ
各ステージの選び方は、前のページ
せつめい
で説明したから、もうわかってるよな。





かぜ かみなり
シンよ、風と雷のステージには
じゅうぶんちゅうい
十分注意するのじゃ。

かぜ ふ
風の吹くステージでは、ジャン
とき からだ なが お
プした時に体が流されたり押し
もどされたりすることがある。
ひ えんざん ぶ きやく つか とし
飛燕斬舞脚などを使う時は、タ
イミングが、かんじんじゃ！

らくらい
また、落雷があるステージでは
かみなり おお
雷にうたれると大きなダメ
う てき かみなり
ージを受ける。敵と雷の
りょうほう ちゅうい
両方に注意しながら、
チャンスをねらうのじゃ。



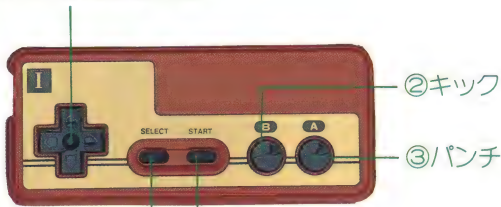
てき たふ かみなり ちゅうい
※敵を倒したあとでも雷の直撃には要注意だぞ。

つか かた コントローラの使い方

つうじょう
通常はコントローラⅠのみ使います。

VSモードの際は、コントローラⅡで同じ操作を
おな そうさ
してください。

① シンの向きと防御



ポーズ

おうぎ ひっさつわざ
奥義(必殺技)のセレクト

① シンの向きと防御(む ぼうぎょ (+ ボタンのみの操作) そう さ)



← → …でシンが左右(さ ゆう)に移動(い どう)します。また
敵(て き)と接近(せ っ き ん)した際には左右(さ ゆう)の中段(ちゅう だん)を
防御(ぼう ぎょ)します。

↑ …で、上段(じょう だん)を防御(ぼう ぎょ)します。

↓ …で、下段(げ だん)を防御(ぼう ぎょ)します。

② キック(B ボタンと + ボタンの操作) そう さ

Ⓑ + ↑ ……で、敵(て き)の頭(あたま)にキックします。

Ⓑ + ← → ……で、敵(て き)の胸(どう)にキックします。

Ⓑ + ↓ ……で、敵(て き)に下段(げ だん)キックをします。

③パンチ(Aボタンと^{そつさ}＋ボタンの操作)

① + ↑ ……で、^{てき}敵の^{かお}顔にパンチをします。

② + ← → ……で、^{てき}敵の^{むなもと}胸元にパンチをします。

③ + ↓ ……で、^{てき}敵の^{どう}胴にパンチをします。

その他の動き(①②ボタンと^{そうさ}＋ボタンの操作)

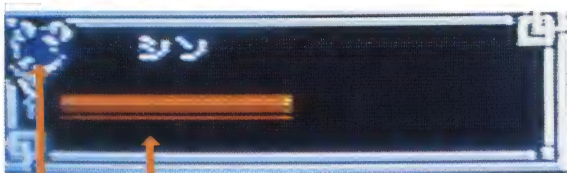
①②で、^{まうえ}真上にジャンプします。

①② + ← → ……で、^{さゆう}左右にジャンプします。

①② + ↓ ……で、シンが^{おうぎ}奥義(必殺拳)を
^{つか}使います。

(シンは^{つか}使う^{おうぎ}奥義は、3種類あります。それぞれの^{しゅるい}技の^{わざ}選び方などは22ページを^{えら}見て^{かた}下さい。)

が めん ひょう じ み かた
画面表示の見方



たいりよく

体力ゲージ

シンの^{たいりよく}体力を^{しめ}示します。敵にも^{てき}同じ^{おな}ゲージ
がありますが、このゲージが^{さき}先になくなっ
た^{ほう}方が^ま負けです。敵の^{てき}必殺^{ひつさつ}技^{わざ}を受けると大
きく^へ減るので^{ちゆうい}注意^{くだ}して下さい。

おんぎ
奥義ランブ

つか^{おんぎ}使う奥義によって色が変わります。一度奥
義^ぎを使うと、一定^{つか}時間^{いってい}ランブ^じが消^{かん}えます。
(^{ひえんざん}飛燕斬^{ぶきやく}舞脚は消えない。)その間^きは奥義^{おんぎ}は
つか使え^{つか}ません。

☆ シンの奥義の使い方

シンよ、おまえに授けた奥義は一撃で敵に大きなダメージを与えることができる。敵によって三つの秘技を使いわけて必ず勝利するのじゃぞ。よいな！

- 奥義セレクトは、セレクトボタンで行う。

スタートボタンでポーズをかけても、また戦闘中にリアルタイムで選ぶこともできるのじゃ。

一、千手壊破弾

- 目にもとまらぬ連続パンチを相手にあびせる技じゃ。

ただしパンチをくり出している間は、方向転換も動くこともできぬのじゃ。注意せよ！



ランプは^{きいろ}黄色^{つか}にして使え。

^{てんしょうし}天翔^{せんきやく}刺旋脚

二、天翔刺旋脚

- ハイジャンプして^{わざ}スピッキングをおみまいする技
じゃよ。^{いりよく}威力は^{ぜつだい}絶大じゃが、^{てき}敵との^{まあい}間合を^{じゅうぶん}十分に
とらねば、^{たいりよく}体力を^{つか}ムダに使うことになるぞ。

ランプの^{いろ}色は^{あか}赤じゃ。

^{ひえんざん}飛燕^{ぶきやく}斬舞脚

三、飛燕斬舞脚

- ジャンプしての^{まわ}回し^げ蹴り。この^{わざ}技のみ、^{つか}使っても
使っても^{つか}ランプが^き消えない^{とく}お得な(?)^{おうぎ}奥義じゃよ。
ランプの^{いろ}色は^{つうじょう}通常の^{あお}青じゃ。——^いただし!^{いち}ーや^に二の
^{おうぎ}奥義を^{つか}使った^{あと}後で^きランプが^{とき}消えてる^{ほか}時は、^{わざ}他の技
^{どうよう}同様^{しやう}使用する^きことができん。そこを^き気をつけてな。

①



②



③



登場キャラクターの紹介

シン

ぜんさく あく さん ま おう たお よ へい わ
前作のラストで悪の三魔王を倒し、この世に平和を
とりもどした拳法の天才児。

しょうりん じ さいきょう ろう し おさな
かつて少林寺最強といわれた老師チエイのもとで幼
いころからきびしい修業をつみ、ついに少林拳の免
きよかいでん ゆる
許皆伝を許された。

いま めいじつ ほく は しょうりんけん だいいちにんしゃ
今や名実ともに北派少林拳の第一人者である。

さん ま おう たたか しゅぎょう かすかず
三魔王との戦いののち、さらに修業をつみ、数々の
あら おう ぎ ひつさつけん たいとく
新たな奥義(必殺拳)を体得している。

なぜ てき まどうし いまふた よ やみ と
謎の敵、魔道師によって、今再びこの世が闇に閉ざ
されようとしているのをまのあたりにして、正義と
へい わ まも た あ
平和を守るために立ち上った！



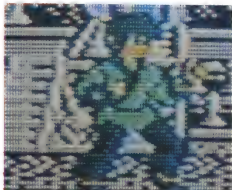
せいかく　ねつけつかん　あく　たい
性格は熱血漢で、悪に対し
ようしや
て容赦はしない。しかしそ
はんめん　じよせい　よわ　もの　たい
の半面、女性や弱い者に対
してやさしくいたわる心こころを
も
持っている。
しゆじんこう
このゲームの主人公だ。



ニセシン

まどうし 魔道師が、シンを^{まつさつ}抹殺するために、闇^{やみ}の力^{ちから}で解^とき
はな^{だいいち}放^しった第一^{きやく}の刺客^{プラス}。シンを十^{マイナ}とすれば一^スにあたる
そんざい
存在。

シンとまったく^{せいはんたい}正^{あく}反^{こころ}対^もの悪^もの心^もを持っているが、
いわばシン^{じしん}自身^{かげ}の影^{かげ}でもあるため、
けん^{ちから}拳^ごの力^{かく}はほぼ互^{かく}角^{かく}である。
たお 倒^{やみ}されると、闇^{じゆけつ}との呪^{じゆけつ}結^{じゆけつ}が
やぶ 破^よられこの世^{しょうめつ}から消^{しょうめつ}滅^{しょうめつ}して
しまう。





ショウホ

か ざんしゅうおうけん さいきょうでんしゅうしや
華山驚王拳の最強伝承者。

かつて^{せいぎ}正義に燃えて^も魔道師^{まどうし}に挑^{いど}
んだが、逆^{ぎやく}に魔力^{まりよく}で洗脳^{せんのう}されて
邪悪^{じゃあく}の化身^{けしん}となってしまった。

その拳、驚王拳^{けん しゅうおうけん}は、ワシの動き^{うご}
をもとにした象形拳^{しょうけいけん}。

おうぎ しゅうおうそう は ざん
奥義^{おうぎ}のひとつ「驚王爪破斬^{しゅうおうそう}」は、
てんたか ひしゅう あいて むなもと
天高く飛翔^{ひしゅう}して相手の胸元^{あいて}へと
りょうほう しゅうとう
両方^{りょうほう}の手刀^{しゅうとう}をたたきこむ、すさ

まじい大技^{おうわざ}で
ある。



ゴータマン

せいとう は いん ど けんぼう ら かんけん きわ
正統派印度拳法の羅漢拳を極め、
ちべつ は もんほつ せんどう まな
チベットで波紋法（仙道）を学
んだが、えいえん いのち
永遠の生命をえること
とひきかえにまどうし たまい う
とひきかえに魔道師に魂を売り
わたしてしまった男。
すばやい み 身のこなしをたいとく
すばやい身のこなしを体得し、
ぶんしん じゆつ つか
分身の術を使うことができる。
この「は ま せんじんはく だ
破摩千身剝」をくり出
している間は、おんだ こうげき
どんな攻撃を
くわ
加えても、まったくダメージを、
あた きようてき
与えられないという強敵である。
とう き はつ てき あた
闘気を発して敵にダメージを与え
る、はく か れん き だん つか
「白華練気弾」も使いこなす。



大竜

かつて「^{しんしょうたいりゅう}神掌大竜」の異名をとった、^{たつじんちゅう}達人中の
^{たつじん}達人。^{ごだいさん}五台山に伝わる^{つた}五台拳の一派、^{ごだいけん}五台妖牙
^{けん}拳の^{つか}使い手である。病に倒れこの世に^{やまい}希望を失
^{たお}い、^よ生ける屍となっていたが、^{きぼう}魔道師の魔力で
^{うしな}い、^{しかばね}生ける屍となっていたが、^{まどうし}魔道師の魔力で
^{まりよく}往年の「^{しんしょう}神掌」をとりもどし

た。

^め目にもとまらぬ^{はや}速さで^{けん}拳をく
^だり出す「^{こうしょうげんじゅさつ}光掌幻手殺」は、い
^みまだかつて見切った^き相手はい
^{あいて}ないといわれている。



ま どう し
魔道師

あく けん し さいきょうさい ご たいてき
悪の拳士たちをあやつる最強最後の大敵。

ちゅうごくあんさつけんぼう し じょう さいきょう じゃけん こう まめい
中国暗殺拳法史上、最強の邪拳といわれた「皇魔冥
おうけん でんしやうしゃ
王拳」の伝承者。

めいおうけんきゆうきよく とうたつてん ま かい はい かずかず
冥王拳究極の到達点といわれる魔界に入り、数々の
ようりよく まりよく み いま かれ にんげん こ
妖力、魔力を身につけている。今や彼は人間を越え
ちから も きやうだい ま じん
た力を持つ強大な魔人なのだ。

けんりよく ようりよく さん ま ous
その拳力、妖力をもって、かつての三魔王のように
よ ちから まえ したが
この世をわがものにせんとし、その力の前に従おう
いっぴき い
としないものはアリー匹でも生かしてはおかない、
れいこく ひ じょう おとこ
冷酷非情な男である。

とう き な てき
闘気を投げつけて敵に
あた めい
ダメージを与える、「冥
おうれつ か こうじん ひっさつわざ
王烈火煌陣」が必殺技。





(魔道師を倒すヒントに関しては、ビジュアルス
テージのテキストをよく読んでください。)

シンよ、もし4人の強敵との戦いの中で倒され
てもくじけるでないぞ! このゲームは3回まで
コンティニューが使える、敗れた相手の前のビ
ジュアルステージから、ゲームを再開できる。
じゃが、コンティニューがあるからと
いて、気を抜いて戦ってはならん。
心してゆくがよいぞ!!



ブイエス

あそ

かた

VSモードの遊び方

ブイエス

とうじよう

VSモードでは、オレとオレのニセモノが登場
する。ふたり わざ いりよく おな しょうぶ
二人とも技の威力は同じだから、勝負の
プレイ うで
ゆくえはPLAYするきみたちの腕にかかってる
ってわけだ。

さいしよ

がめん で

最初にタイトル画面が出たら、セレクトボタン
で2P用をよう えら 選んでくれ。





かんたん
ルールは簡単、

さき たいりよく
先に体力が

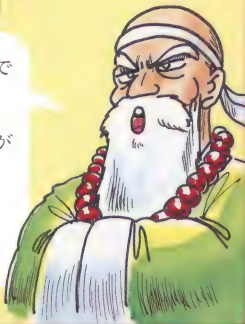
なくなった方が
ま
負けじゃよ。

き ほんてき じ おな そう さ
基本的には1 P時と同じ操作で
わざ
技がかけられるんじゃ。

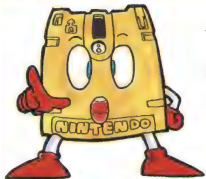
じゅうよう
しかし、ここが重要なんじやが
ブイエス とき おう ぎ
VSモードの時は、奥義は

ひ えんざん ぶ きやく つか
「飛燕斬舞脚」しか使えんぞ。

ちゅう い
——注意せよ!!



これだけは^{まも}守ろう!



ディスクカードは^{いま}今までのカセットよりもデリケート。^{ちゅういじこう}注意事項を守つてやらないと、こわれちゃうぞ!

^{たいせつ} ^と ^{あつか}
ディスクカードは大切に取り扱いおう

●ディスクカードの^{まど}窓から見える^{ちやいろ}茶色の^{じき}磁気フィルム^{ぶぶん}部分には、^{ぜったい}絶対に^{ゆび}指などで^{ちよくせつ}直接触れないで! それから、そこを^{よご}汚したり^{きず}傷つけたりしないように^き気をつけよう。



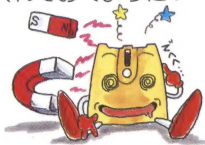
●^{しつ け} 湿気や暑さには^{あつ} とっても
^{よわ} 弱い。^{かぜ とお} 風通しのよい^{すず} 涼しい
^{ば しょ} 場所に^{ほ かん} 保管しよう。



●^{じ しゃく} 磁石を^{ちか} 近づけると、データが消
 えちゃうぞ。テレビ、ラジオなど
 も^{じ りょく} 磁力があるから、^{ちか} 近づけないよ
 うにしてね。



●ホコリはディスクカードの^{たいてき} 大敵
 なのだ。いつもプラスチックのケ
 ースの^{なか} 中に入れておくように！



●^ふ 踏んづけたり、^け 跳ったりするの
 はもつてのほか。^{たい せつ} 大切に^{あつか} 扱うよう
 にしてね！

ディスクドライブの^{あか} 赤ランプがついている時は、^{とき} EJECT
 ボタンや本体の^{ほんたい} RESET^{リセット} ボタン、^{でんげん} 電源スイッチに^て 手を^ふ 触れ
 ちゃダメ。ディスクシステムの説明書をよく^{せつめいしょ} 読もう！



ディスクシステムが正常に 作動しなくなったときには…

せいじょう



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されるんだ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

| エラーメッセージ | 内容と対処方法 |
|--------------------|--|
| DISK SET ERR.01 | ディスクカードがちゃんとセットされていない。 カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。 |
| BATTERY ERR.02 | ディスクドライブの電圧が規定値以下になって いる。乾電池を新しいものと交換しよう。 |
| ERR.03 | ディスクカードのツメが折れている。ほかのカー ドを使うか、ツメのところにテープをはる。 |
| ERR.04 | 違ったメーカーのディスクカードがセットされ ている。カードをよく確かめよう。 |
| ERR.05 | 違ったゲーム名のディスクカードがセットされ ている。カードのゲーム名を確かめよう。 |
| ERR.06 | 違ったバージョンのディスクカードがセットさ れている。カードをよく確かめよう。 |
| A,B SIDE ERR.07 | ディスクカードの表と裏が逆にセットされてい る。 |
| ERR.08 | 違った順番のディスクカードがセットされてい る。カードをセットする順番を確かめよう。 |
| ERR.20~ | ファミコン本体とディスクシステム、カードを 買ったお店か、発売元へ相談しよう。 |

このたびはジャレコの「^{ふううんしょうりんけん}風雲^{あんこく}少林拳^{まおう}暗黒の魔王」をお
買^かい上^あげいただきまして誠にありがとうございます。
なお、ゲーム^{ないよう}内容などについての電話^{でんわ}でのお問^とい合^あ
わせには、一切^{いっさい}お答^{こた}えできませんので、ご了^{りようしやう}承^{しょう}くだ
さい。

^{ふううんしょうりんけん}
風雲少林拳
暗黒の魔王

1988年4月22日初版 ©1988 JALECO LTD.

JFD-SAM

No.05

発 行 **株式会社 ジャレコ**

〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7
TEL.03-708-4820(代表)

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

禁無断転載



風雲少林拳 暗黒の魔王



JFD-SAM



T4907859104063

ジャレコ